

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas mengandung beberapa definisi. Lawrence (Suratno, 2003: 24) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti, sehingga hasil pikiran anak yang baru merupakan bentuk kreativitas dari individu anak. Sujiono (2005: 134) meyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpa terkendali.

Kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Hal ini dikarenakan hanya orang kreatif yang mempunyai ide gagasan kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Secara khusus, kreativitas berkarya seni rupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya senirupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya (Dirjen Dikti, 2005: 11). Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta yaitu sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Kreativitas sesungguhnya

tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya yaitu berdasarkan informasi, data atau pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya (Munandar, 2014: 57). Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki makin besar kemungkinan seseorang dapat memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk memaksimalkan dirinya secara kreatif.

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, dan ide serta mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Kreativitas dalam bidang seni diartikan sebagai berkarya atau suatu kemampuan untuk mewujudkan karya seni sebagai hasil kreativitasnya. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu kemampuan yang ditandai dengan empat aspek kreativitas: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

b. Karakteristik Kreatifitas Anak Usia Dini

Memahami keberadaan anak dalam pengembangan kreativitas perlu diperhatikan. Kreativitas dalam penelitian ini dikembangkan melalui aktivitas menggambar. Karakteristik kreativitas anak yang dilakukan melalui aktivitas menggambar merupakan ungkapan kreatif senirupa anak-anak. Untuk memahami kreativitas anak perlu diperhatikan karakteristik tindakan anak secara umum yang menunjukkan kreativitas. Paul Torrance dari Universitas Georgia (Suratno, 2003: 11) menyebutkan karakteristik tindakan anak yang menunjukkan kreativitas adalah sebagai berikut; 1) belajar kreatif. 2) rentang perhatian panjang. 3) mampu

mengorganisasikan yang menakjubkan. 4) dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda. 5) belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya. 6) menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami. Peningkatan kreativitas dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan oleh anak. Tugas guru, orang tua, dan orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

Ciri-ciri kreativitas anak menurut pendapat Munandar (2014: 71) meliputi: 1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam. 2) sering mengajukan pertanyaan yang baik. 3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah. 4) bebas dalam menyatakan pendapat. 5) mempunyai rasa keindahan yang dalam. 6) menonjol dalam salah satu bidang seni. 7) mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang. 8) mempunyai rasa humor yang luas. 9) mempunyai daya imajinasi. 10) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Ciri-ciri kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya. Perbedaan perilaku anak tersebut biasanya membuat orang tua cemas sedangkan bagi orang tua yang belum memahami tentang ciri-ciri anak kreatif ini biasa menganggapnya sebagai anak nakal.

Bakat dalam bentuk kreativitas akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari berbagai macam bakat dan kreativitas yang ada pada anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak, sehingga tidak ada penekanan atau paksaan dalam mendidik anak. Penerapan pendekatan 4 P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) dalam mengembangkan kreativitas menurut Munandar (2014: 89) dapat mempengaruhi perilaku anak dalam menampilkan ciri-ciri pribadi kreatif.

Keempat segi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut; 1) segi pribadi, kreativitas adalah hasil keunikan pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan dan merupakan penggambaran adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Cirinya antara lain berupa rasa ingin tahu, mempunyai minat yang luas, berani mengambil resiko, mempunyai prakarsa, kepercayaan diri, tekun, dan ulet dalam mengerjakan tugas yang diminati dan diyakini. 2) segi pendorong, merupakan suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada perilaku kreatif. Pendorong kreativitas ini dapat berupa hasrat yang kuat pada diri individu dan dapat pula berupa penghargaan dari orang lain (orangtua, guru), serta tersedianya sarana dan prasarana penunjang sikap kreatif. 3) segi proses, kreativitas adalah hasil dari tahapan pengalaman seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Kreativitas ditinjau dari segi proses yaitu sebagai suatu kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah ada dalam pikiran. 4) segi produk, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru atau kombinasi dari hal sebelumnya yang

sudah ada. Produk tersebut dapat berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, maupun teknologi baru yang memungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas anak dalam penelitian ini adalah kreativitas yang menunjukkan kelancaran dan keluwesan anak dalam menggambar menggunakan jari.

c. Faktor Penghambat dan Pendukung Kreativitas

1) Faktor penghambat

Musbikin (2007: 7) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut: a) tidak ada dorongan bereksplorasi, yakni tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak dapat menghambat kreativitas anak. b) jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya. c) terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri, karena dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya. Mandiri untuk anak sangat diperlukan. d) tidak boleh berkhayal, karena dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasi mereka. e) orang tua konservatif, yaitu orang tua yang biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Ciri orang tua seperti ini biasanya cepat khawatir dengan proses

keaktivitas anak yang berada diluar garis kebiasaanya. f) *over protektif*, karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda. Kreativitas anak akan terhalang oleh aturan dan ketakutan orang tua yang sebetulnya belum tentu benar dan bahkan dapat mematikan kreasi anak untuk bereksplorasi. g) disiplin otoriter, karena disiplin otoriter mengarah pada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orang tua. Akibatnya, kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan-aturan yang belum tentu benar. h) penyediaan alat permainan yang terstruktur. Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif, karena anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya. Alat permainan yang memberi kesempatan bereksplorasi akan lebih baik digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, orang tua atau guru harus dapat memilih alat permainan yang tepat.

2) Faktor Pendukung

Hurlock (Susanto 2011: 11) menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah: a) waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original. Pada anak usia dini jika telah mencoba sesuatu maka mereka cenderung tidak mau atau sulit untuk pindah pada kegiatan yang lain. b) kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaaur dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya. c) dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi

standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir. d) sarana, untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi perlu disediakan sarana bermain. Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak antara lain dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan anak untuk menyendiri, pemberian dorongan atau motivasi serta penyediaan sarana. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melalui aktivitas menggambar sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan orangtua atau guru dalam membantu kreativitas anak usia dini. Pendapat lain menyatakan bahwa kondisi yang dapat mendukung dan meningkatkan kreativitas anak, yaitu: (1) sarana belajar dan bermain yang disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi. (2) lingkungan sekolah yang teratur, bersih, dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas. (3) guru yang menarik dalam mendidik dan memberikan motivasi. (4) peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan sekolah yaitu dengan menyediakan media/bahan praktek senirupa bagi putra-putrinya (Depdikbud, 2005: 42). Dari uraian di atas diharapkan para guru Sekolah Dasar khususnya guru kelas 1 agar dapat mempersiapkan segala sesuatu supaya tidak melakukan kesalahan dalam mendidik serta memberi kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya

2. Aktivitas Gambar Anak Usia Dini

a. Pengertian Aktivitas Menggambar Anak Usia Dini

Menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam seperti pensil atau pena pada bidang datar misalnya permukaan papan tulis, kertas, atau dinding (Depdikbud, 2005: 15). Menurut Hajar Pamadhi (2008: 28) aktivitas menggambar merupakan kegiatan naluriah atau alami bagi anak, karena hampir setiap hari anak melakukan ini untuk bercerita dengan orang lain. Aktivitas menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna (Depdikbud, 2005: 47). Dikatakan pula bahwa menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu.

Aktivitas menggambar adalah suatu kegiatan seni lukis yang merupakan bahasa visual dan merupakan salah satu media komunikasi (Suwarna, 2005: 10). Artinya bahwa anak dapat berkomunikasi melalui gambar yang ia buat sendiri. Pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya kelas 1 aktivitas menggambar yang digunakan antara lain: jenis menggambar bebas, menggambar imajinatif, dan mewarnai gambar. Kegiatan atau aktivitas menggambar bagi anak adalah media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan anak (Depdikbud, 2005: 47) dan hasil dari kegiatan tersebut disebut gambar. Melalui aktivitas menggambar anak dapat mencurahkan segala isi hatinya dalam bentuk gambar, sehingga apa yang ia inginkan, apa yang ia

senangi, bahkan apa yang tidak disenangi dapat disalurkan dalam bentuk gambar (Suwarna, 2005: 21)

b. Ciri-ciri Aktivitas Menggambar Anak Usia Dini

Memahami keberadaan anak dalam pendidikan seni termasuk aktivitas menggambar perlu kita pahami masa perkembangan, kebutuhan perkembangan jasmani/rohani anak. Ciri-ciri aktivitas menggambar anak ditampilkan dalam bentuk: karya bebas, unik, kreatif, goresan spontanitas, dan ekspresif. Hal ini sejalan dengan tipologi (gaya gambar), periodisasi (masa) perkembangan menggambar dan kesan ruang gambar yang dibuatnya (Dirjen Dikti, 2005: 28). Menurut Herbert Read (Dirjen Dikti, 2005: 30) dilihat dari gaya pada karya gambar anak dapat dibedakan antara lain: (1) *organic*, cirinya menggambarkan kesan obyek nyata secara dinamis. (2) *lyrical/liris* yaitu menampilkan obyek-obyek secara realistis, terkesan statis dengan pewarnaan tidak menyolok. (3) *impresionistik*, yaitu menampilkan kesan suasana tertentu. (4) *rytmical pattern*, yaitu menampilkan kesan pola ritmis. (5) *structural form*, yaitu bercirikan kesan bentuk yang bersusun dan berulang-ulang. (6) *dekoratif*, yaitu menampilkan motif/pola hiasan. (7) *ekspresionistik*, menampilkan kesan ungkapan individual secara bebas dan spontan.

c. Unsur-unsur Dalam Menggambar

Unsur-unsur menggambar ada 3 yaitu: (1) Garis, garis merupakan torehan, coretan, batas yang dibuat dengan cara menggores dengan benda tajam, mencoret dengan pewarna atau berupa kesan goresan antara warna dan benda satu

dengan yang lain (Pamadhi H. dan Evan S, 2008: 111). (2) Warna, warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Warna yang sering digunakan anak-anak mempunyai arti ekspresi yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan. Warna ekspresi berupa warna yang memberi gambaran tentang kondisi anak. Warna juga sebagai unsur visual seni rupa yang paling dominan dan berperan penting dalam visual seperti dalam *finger painting*. Menurut Soegeng TM dalam Dharsono (dalam Siti Munawaroh 2012: 18). (3) Bentuk dan Ruang, bentuk merupakan kumpulan dari garis sehingga membentuk satuan, atau bentukan sengaja membuat objek yang mempunyai volume. Ruang adalah tempat dimana bentuk-bentuk diletakkan. Secara teori terdapat 2 jenis bentuk: bentuk geometris/bentuk formal, yang dibuat dengan alat penggaris sehingga terukur garis-garisnya, contohnya segitiga, segi empat, kerucut dan bentuk informal adalah bentuk bebas yang dibuat oleh anak dengan menggores langsung atau membuat tumpukan benda dengan cara disusun (Pamadhi H. dan Evan S, 2008: 112)

3. Hasil Aktivitas Menggambar Anak Usia Dini

Untuk mengetahui hasil aktivitas menggambar anak khususnya pada umur 4-7 tahun berada pada tahap praskematik anak mulai menggambar objek yang pernah dilihatnya baik itu benda maupun manusia. Namun pada dasarnya anak akan lebih senang menggambar objek manusia. Menurut Victor Lowenfeld (dalam Bandi Sobandi 2012: 10) anak cenderung menggambar objek berupa kepala-berkaki, yaitu sebuah lingkaran yang menggambarkan kepala kemudian

pada bawahnya ada dua garis sebagai pengganti kedua kaki. Melalui pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak, dan melingkar yang selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan-ungkapan yang dikaitkan dengan bentuk objek tertentu.

Hasil aktivitas menggambar anak usia tersebut di atas secara tetap dengan ciri-ciri tertentu, misalnya ini aku, ini ibu, ini ayah, dan sebagainya. Goresan-goresan yang dibuat sudah mulai terarah sesuai dengan hasratnya untuk berimajinasi (Dirjen Dikti, 2005: 32).

Hasil aktivitas menggambar menggunakan jari *Finger Painting* ini adalah coretan bebas yang diarahkan dalam tema yang dibahas. Hasil aktivitas menggambar disini berupa gambar di atas kertas HVS menggunakan crayon. Hasil tidak dilihat dari gambar yang dihasilkan, tetapi dilihat dari warna yang digunakan dalam gambar dan jumlah gambar yang dihasilkan berbeda dengan teman lain serta pengembangan ide anak melalui cerita penjelasan anak mengenai gambarnya meskipun gambar tidak sama dengan apa yang diceritakan anak.

4. Permainan *Finger Painting*

a. Pengertian *Finger Painting*

Finger Painting adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar, batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan. Sumanto (Rosalina 2008: 53). *Finger Painting* didefinisikan pula sebagai teknik melukis secara langsung

tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung (Pamadi, 2008: 10)

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah kegiatan melukis secara langsung dengan jari tangan diatas bidang gambar dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara bebas. Dalam melakukan *Finger Painting*, anak dapat merasakan sensasi pada jari karena kegiatan ini langsung menggunakan jari-jari tangan. Pada dasarnya kegiatan *Finger Painting* sangat mudah dilakukan oleh anak.

Dalam kegiatan *Finger Painting* tidak aturan baku yang harus dipelajari. Dalam kegiatan *Finger Painting* yang harus dilakukan oleh guru adalah bagaimana memotivasi dan menumbuhkan keberanian pada diri anak untuk berani menyentuhkan jarinya dengan cat warna. Kegiatan ini juga melatih motorik halus anak khususnya jari jari anak agar lebih lentur. Melalui berbagai kegiatan kesenian, seperti menggambar, melukis, menggunakan instrument musik dan merajut akan melatih kemampuan motorik halus. Suyatno (dalam Rosalina 2008).

b. Tujuan dan Manfaat *Finger Painting*

Finger Painting memiliki banyak tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh dan dirasakan oleh anak usia dini. Tujuan akan tercapai apabila terjadi interaksi antara guru dengan murid sehingga ada proses timbal baliknya. Tujuan *Finger Painting* yaitu dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot

tangan jari dan mata, melatih kecakapan kombinasikan warna memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan Mantolalu (dalam Rosalina 2008: 51)

Secara khusus tujuan *Finger Painting* adalah melatih keterampilan tangan, kelentukan tangan, kerapian, dan keindahan. Sejalan dengan pendapat Sumanto (dalam Rosalina 2008: 52) bahwa kegiatan finger painting dapat membantu anak untuk melatih gerakan.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Finger Painting*

Kelebihan *Finger Painting* yaitu memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan control gerakan jarinya dan membentuk konsep gerakan membuat huruf. Di samping itu, *Finger Painting* juga mengajarkan konsep warna dan mengembangkan bakat diri.

Kekurangan *Finger Painting* yaitu bermain kotor dan terkadang anak merasa jijik dan geli karena tepung kanji yang digunakan sebagai media lengket pada jari jemari anak menurut Haniech (dalam Banamtuan 2014: 11)

d. Langkah-langkah permainan *Finger Painting*

kegiatan ini dilakukan anak dengan bantuan guru yakni pada saat mempersiapkan alat dan bahan sebelum bermain. Berikut penjelasan langkah persiapan seta langkah bermain yang dilakukan:

1. Persiapan sebelum bermain dilakukan oleh guru

- a. Guru menunjukan alat dan bahan yang digunakan kepada anak yaitu cat air dengan dengan berbagai warna yaitu merah, merah muda, hijau muda, biru, coklat, kuning, dan orange.
- b. Guru memasukan cat air ke wadah untuk menggambar.
- c. Guru mencontohkan terlebih dahulu cara untuk menggambar
- d. Anak dibagikan kertas kosong kemudian anak dibebaskan untuk membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari/tangan ke adonan lalu menjeblaknya diatas kertas.
- e. Anak kembali diberikan pewarna kemudian di ajak untuk mencampurkan warna sehingga dapat menemukan warna baru.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun peneliti lain yang terkait dengan kegiatan finger painting, penelitian yang dilakukan oleh Rosalina (2008) yang berjudul “efektifitas permainan konstruktif terhadap peningkatan kreativitas” yang diperoleh hasil pada siklus ke 1 pertemuan 1 dan 2 kemampuan motorik halus anak masih kesulitan dalam memahami penjelasan dari guru tentang cara melukis menggunakan jari, pada siklus ke 1 pertemuan ke 3 meningkat, anak sudah dapat menggerakkan jari tangan dalam mengulaskan jari yang telah dibubuhi cat pada pola gambar. Pada siklus ke 2 pertemuan 1 dan 2 anak sudah mulai memahami cara dan mengulaskan bubur cat dengan rapi dan mengkombinasikan warna sehingga pada siklus ke 2 pertemuan ke 3 kategori baik.

Rosalina (2008) yang berjudul “Efektifitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas” menyimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses berfikir divergen yaitu: kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan melalui proses berfikir yang menghasilkan ide.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah jenis permainan atau media yang digunakan, kalau permainan sebelumnya menggunakan permainan konstruktif tetapi penelitian ini menggunakan *Finger Painting*. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah dalam hal mengembangkan eksplorasi kreativitas anak.

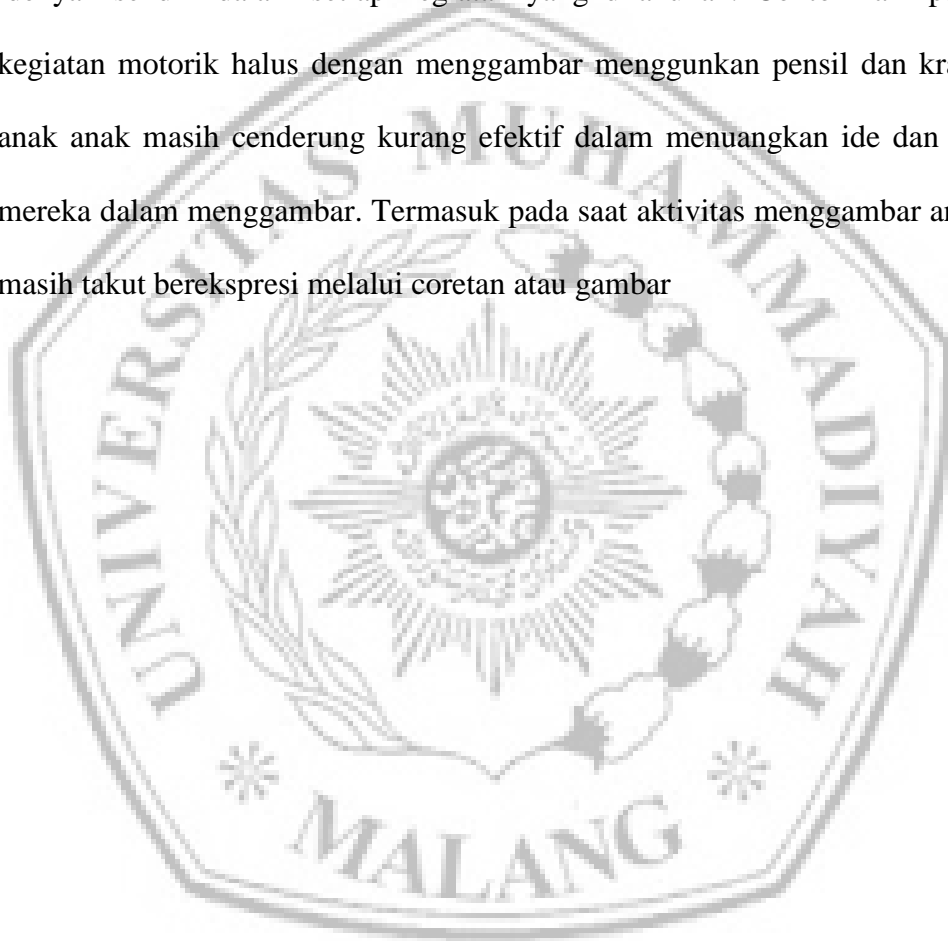
Terkait dengan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain melalui kegiatan *Finger Painting* yang dapat dilakukan sambil bermain mampu untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Melalui kegiatan *finger painting* anak dapat mengekspresikan diri dalam berkreatifitas seni selain itu kegiatan *finger painting* dapat melatih anak untuk melenturkan jari jemari anak dan mengontrol koordinasi mata dan tangan.

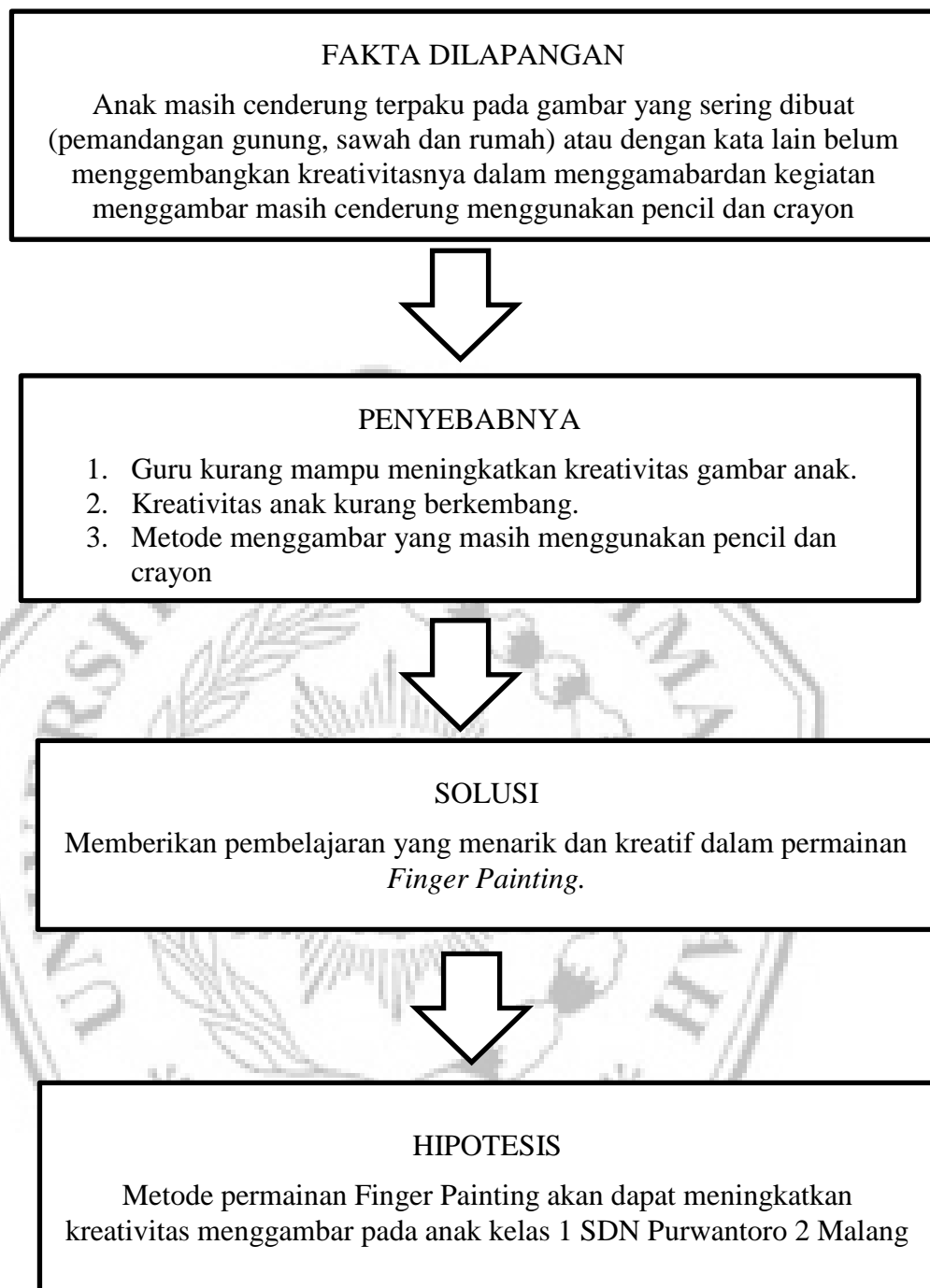
C. Kerangka Pikir

Kreativitas penting untuk dipupuk dan ditingkatkan melalui pendidikan sejak usia dini dengan alasan karena orang dapat mewujudkan dirinya. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Selain itu, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Alasan yang berikutnya kreativitas dapat memberikan kepuasan terhadap individu serta

dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas anak Sekolah Dasar Negeri Purwantoro 2 Malang masih kurang, karena anak belum berani menuangkan idenya sendiri dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Contoh lain pada saat kegiatan motorik halus dengan menggambar menggunakan pensil dan krayon ini anak-anak masih cenderung kurang efektif dalam menuangkan ide dan gagasan mereka dalam menggambar. Termasuk pada saat aktivitas menggambar anak juga masih takut berekspresi melalui coretan atau gambar





2.1 Bagan Kerangka Pikir